



Trabajo realizado por Alumnos del Master en Animación 2d

#### Duración

600 horas  
 3 horas diarias - Lunes a Viernes

#### Horarios

09:00 a 12:00      16:00 a 19:00  
 12:00 a 15:00      19:00 a 22:00

#### Titulación

Título propio

#### Software

Toon Boom Harmony

#### Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularte al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

#### Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

#### Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

# MÁSTER SUPERIOR EN ANIMACIÓN 2D

En este Máster Superior aplicaremos una metodología basada en ejercicios prácticos, aportará al alumno los conocimientos necesarios para desarrollar sus capacidades artísticas, le dotará de los conocimientos necesarios para desenvolverse en el sector de la animación, videojuegos 2D, juegos para móviles, motion graphics e industria multimedia.

También aprenderá el software y cuáles son las capacidades tanto artísticas como técnicas necesarias para preparar setup complejos destinados a animación tradicional y cutout.

Además, adquirirá las técnicas de dibujo precisas para desenvolverse tanto en el cine como en la televisión. Recibirá el feedback de manos de auténticos profesionales en activo, lo que le llevará a desarrollar al máximo sus capacidades artísticas.

Como plataforma de aprendizaje se utilizará Toon Boom Harmony.

## ANIMACIÓN 2D

### Introducción a la animación

Principios de animación.

El estudio de animación y sus departamentos. Animación tradicional y animación digital.

Estilos de animación: Cartoons, realista y animación limitada para series.

Straight ahead animation. Ventajas y desventajas. Planificación de la animación.

### Introducción Toon Boom Harmony

Interfaz.

Cámaras básicas.

Técnicas de animación aplicadas al software.

Diferentes tipos de animación aplicadas con Toon Boom Harmony.

### Animación básica

Arcos.

Timing/ spacing

Overlapping.

Acciones secundarias.

Appeal.

### Espaciado

Interpolación, errores clásicos.

Slow in Slow out.

Arcos. Giro de cabeza.

Los intermedios.

El gráfico de animación o "Chart".

### Cómo afrontar tu animación

Estudio del storyboard.

Punto de atención.

Thumbnails.

Pose Test. La silueta.

### Animaciones secundarias

The bouncing ball.

El péndulo.

La anticipación al movimiento.

Overlapping action.

Squash and Stretch

El moving hold.

### Caminatas

Obteniendo el peso.

Tiempo.

Tipos de caminatas y carreras (animar a 2 o a 1 frame)

### "Takes"

Anticipación. Acción. Reacción.

El timing del take.

### Body mechanics

Cambio de peso.

Movimientos de brazos.

Poses con personalidad.

Poses y ritmo

### Ciclos clásicos del caminar

Andar- correr- a hurtadillas, de puntillas.

### Mecánica corporal

Peso y presión

Esfuerzo

Principios básicos de las acciones Sincronizadas

### Animación facial

Diálogos.

Fraseando.

Imagen y sincronización del sonido.

Acentos.

Actitud.

Cambios de expresión.

Ojos (El blink)

### El lenguaje corporal

Lenguaje corporal.

Buscando contrastes.

Exageración.

### Práctica final

Realización de un pequeño corto de animación, en el que cada alumno animará una escena.

El Tutor hará las veces de director.

## ANIMACIÓN 2D AVANZADA

### Mecánica corporal avanzada

La personalidad en la pose.  
El contraste en la línea de acción.  
Profundizando Más en las Caminatas.  
Saltos.  
El Peso en un Salto.

### Actuación

Puesta en escena.  
Cambios de Expresión.  
Buscando interpretativos.  
Un punto de Actuación.  
Lenguaje Corporal.  
Simetría o "Twining"  
El proceso de pensamiento.

### Introducción al acting

Texto y subtexto.  
Métodos de actuación.  
Actuación Física y actuación emocional.  
Actuación con más de un personaje, coreografía, punto de atención, cámara.

### La acción secundaria

Cómo usarla para enriquecer el plano.  
El acting con objetos.  
Un Acento Duro Rebota.  
Un Acento Suave Continúa.

### Software - Estilos de animación

Tipos de animación.  
Animación tradicional.  
Animación cutout.  
Gráficos.

### Acción animal

Referencia de la Acción en Vivo.  
Patrón de Caminata Animal Básica de cuadrúpedos (Paso, trote y galope).

### Cómo afrontar la producción

Como afrontar el proyecto.  
Cómo afrontar el feedback.

## Digital Animation

Símbolos.  
Rigging.  
Interpolación de movimientos.

### Cámaras avanzadas

Movimientos de cámara complejos.  
Cámaras 3D.  
Práctica final

### Realización de un pequeño corto de animación,

en el que cada alumno animará una escena. El Tutor hará las veces de director.